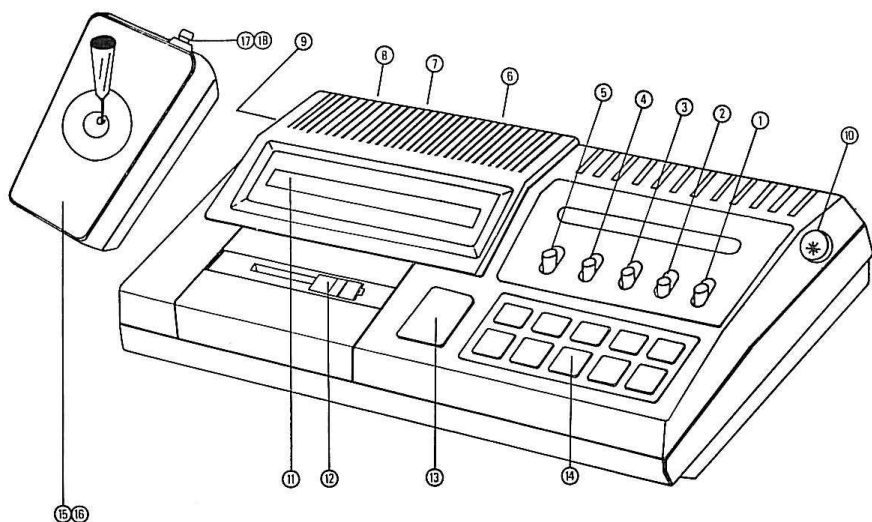


**HANIMEX**

**SD 070**

**JEU TV PROGRAMMABLE**

**MODE D'EMPLOI**



## CONTROLES

1. Arrêt/marche et contrôle
2. Interrupteur de vitesse
3. Interrupteur joueur de droite
4. Interrupteur joueur de gauche
5. Interrupteur de service
6. Prise DIN pour le fusil
7. Cable d'antenne
8. Prise pour alimentation extérieure
9. Prise DIN pour le joueur de gauche
10. Prise DIN pour le joueur de droite
11. Fente pour introduire la cassette
12. De volume contrôle
13. Interrupteur de remise à zéro
14. Boutons de sélection de jeux
- 15, 16. Levier de contrôle pour le joueur de gauche/droite
- 17, 18. Bouton service/tir manuel (joueur de gauche/droite)



( OPTIONAL )

## DESCRIPTION

Ce jeu fonctionne avec des cassettes, permettant un choix illimité de jeux TV depuis les jeux conventionnels avec raquettes, au motocycliste sur piste ou des chars sur le champ de bataille.

C'est en lui-même un boîtier sur lequel se branchent les cassettes qui vous permettent de choisir le jeu que vous voulez voir apparaître sur l'écran du téléviseur. Il fonctionne sur n'importe quel téléviseur noir et blanc ou couleur.

## **CARACTERISTIQUES**

- Prises pour les cassettes qui offrent une grande variété de jeux
- Son sur le téléviseur
- Volume du son réglable sur le jeu
- Bruitages réels
- Leviers de contrôle

## **ALIMENTATION**

### **1. PILES**

Pour mettre les piles en place, retirer le couvercle du compartiment piles au dos du jeu et placer 6 piles UM-2 type C (1,5 V.) dans le compartiment. S'assurer que les piles sont bien mises en place suivant la polarité indiquée.

### **2. AVEC ADAPTATEUR**

Avec un adaptateur les piles seront automatiquement mises hors circuit à la mise en route. Par l'adaptateur le jeu sera alimenté par le courant secteur, ce qui élimine le besoin de changer les piles. Pour de meilleurs résultats; il est recommandé de retirer les piles en cas d'utilisation d'un adaptateur.

## **SPECIFICATIONS**

Tension de fonctionnement: 7,8 à 10 V.

Consommation: environ 2.0 W. Max.

Dimension: 259 (L) x 160 (W) x 75 (H) MM

Poids: 1130 GM

## **EXPLICATION DES CONTROLES**

### **1. Mise en route arrêt/marche et contrôle de volume.**

L'interrupteur de mise en route est incorporé au contrôle de volume. Un "CLICK" indique que le jeu fonctionne quand le bouton est en position basse et est arrêté en position haute. Vous pouvez régler le son à votre gré en tournant le bouton de volume.

### **2. Commandes à distance.**

Les commandes à distance de droite et de gauche sont équipées chacune de 1,20m de câble qui peuvent être utilisés sur toute leur longueur. La commande à distance est constituée d'un levier et d'un bouton poussoir. Le levier commande les deux mouvements de la raquette dans toutes les directions et complète la direction du char. Le bouton de service de la balle démarre le jeu. Pour libérer la commande à distance, la sortir du boîtier en tirant vers le haut. (Pour connaître toutes les fonctions de ces commandes se reporter aux modes d'emploi qui accompagnent chaque cassette.)

### **3. Interrupteur d'adresse (vitesse pour le joueur de gauche, joueur de droite).**

Ces interrupteurs permettent de graduer les difficultés du jeu, soit en professionnel soit en amateur. So reporter au mode d'emploi individuel de chaque cassette.

### **4. Interrupteur de service.**

S'utilise surtout pour les jeux avec balles. Pour la plupart des cassettes, il doit être position-

- né sur manuel pour un fonctionnement correct. Se reporter au mode d'emploi individuel de chaque cassette.
5. Boutons de sélection des jeux.  
La sélection du jeu se fait simplement en appuyant sur la touche correspondant au nombre indiqué sur l'étiquette de chaque cassette.
  6. Bouton de remise à zéro  
Cet interrupteur est utilisé chaque fois que vous voulez recommencer à jouer. A la remise à zéro, les scores sont effacés et le jeu redémarre.
  7. Prise pour cassette  
Cette prise est prévue pour brancher la cassette. La cassette est orientée pour éviter une mauvaise insertion. Pour une insertion correcte, ayez toujours l'étiquette de la cassette face aux boutons.

### **COMMENT JOUER?**

1. Brancher le câble d'antenne sur le téléviseur (prise d'antenne UHF)
2. Insérer la cassette dans le jeu. S'assurer qu'elle est bien en place.
3. Mettre en marche le téléviseur et le jeu,
4. Choisir le canal correspondant à celui indiqué sur l'étiquette au dos du jeu.
5. Régler votre téléviseur de façon à avoir la meilleure image et le son le plus clair possible (pour un réglage facile, il est recommandé d'utiliser la cassette "SUPERSPORTIC".) Placer l'interrupteur du "service" sur "AUTC" pendant que l'écran se règle. Il peut être nécessaire d'appuyer sur le bouton de remise à zéro pour démarrer le son.
  - NE PAS TENTER de régler votre téléviseur SANS insérer une cassette.
  - ARRETER toujours votre téléviseur pour changer la cassette.
  - Lire les modes d'emploi individuels de chaque cassette pour les fonctions.
6. Maintenant vous êtes prêt à jouer.

### **RESPONSABILITE DE L'UTILISATEUR**

1. Eviter de verser du liquide dans le jeu
2. Eviter de laisser tomber un élément du jeu sur le sol ou sur une surface dure.
3. Eviter de soulever le jeu par les fils
4. Eviter d'exposer le jeu à des températures extrêmes
5. Entretenez votre jeu seulement avec un chiffon doux imbibé d'eau. (S'assurer que les câbles de l'antenne et de l'adaptateur sont débranchés.  
Ne jamais utiliser de produit d'entretien ou de détergent fort pour le boîtier, car ils pourraient l'endommager.)
6. Attention risques de poursuites en cas de connexion non conforme aux éléments ci-dessus.

### **CARACTERISTIQUES DE L'ADAPTATEUR**

Tension de sortie: 9 volts  
Intensité de sortie : 150 mA  
Polarité centrale : négative